

PROPOSITION DE SUJET PROJET TECHNIQUE DE FIN DE E3 2 ème SEMESTRE 2016/2017

A transmettre validée le 27 janvier au plus tard

Noms des élèves:

Jeremy CARADEC Dorian Tona
Loïc NICOLAS Thomas BAPAUME

Titre du projet:

Jeu vidéo qui s'adapte au joueur

Mots Clés:

Génération Procédurale, Deep Learning, Intelligence Artificielle, Die & Retry, Arcade, Roguelike, Jeu Vidéo, Unity

Description du projet:

Jeu de combat contre l'ordinateur. Graphisme 3D vue de dessus. Le joueur doit évoluer dans une map générée aléatoirement et venir à bout des ennemis présent à l'intérieur. Au bout de la map se trouve un boss, s'il est vaincu le joueur devra recommencer le niveau alors que la map et les ennemis s'adaptent en fonction de ce qu'a fait le joueur. Par exemple, si le joueur a passé son temps à se cacher derrière des obstacles, la map lui offrira moins de recoins où se cacher. Le boss apprend de ses combats contre le joueur et deviendra plus dur, il essayera d'anticiper les mouvements du joueur.

Le joueur dispose d'un petit panel de technique lui donnant une grande mobilité et des attaques. Le jeu se veut intuitif au niveau des contrôles. Suivant le principe de l'arcade, le joueur perd toute sa progression lorsqu'il meurt.

À des fins pédagogiques, les modifications décidées par l'IA pour chaque nouvel essai seront consultables à l'écran ou dans un fichier.

Outils Matériels / Logiciels Supports:

Développement en C# sous Unity
Modèle et animation avec Blender et/ou Maya
Manette Xbox 360

Accord du responsable du projet de fin d'année du département:

le 24/2/17

